

LIGIA JICMAN  
și  
RADU CLEȚIU

# Legendele jocului de șah



*carte de povești  
și colorat*

**TIMIȘOARA 2005**

**LIGIA JICMAN**

**ȘI**

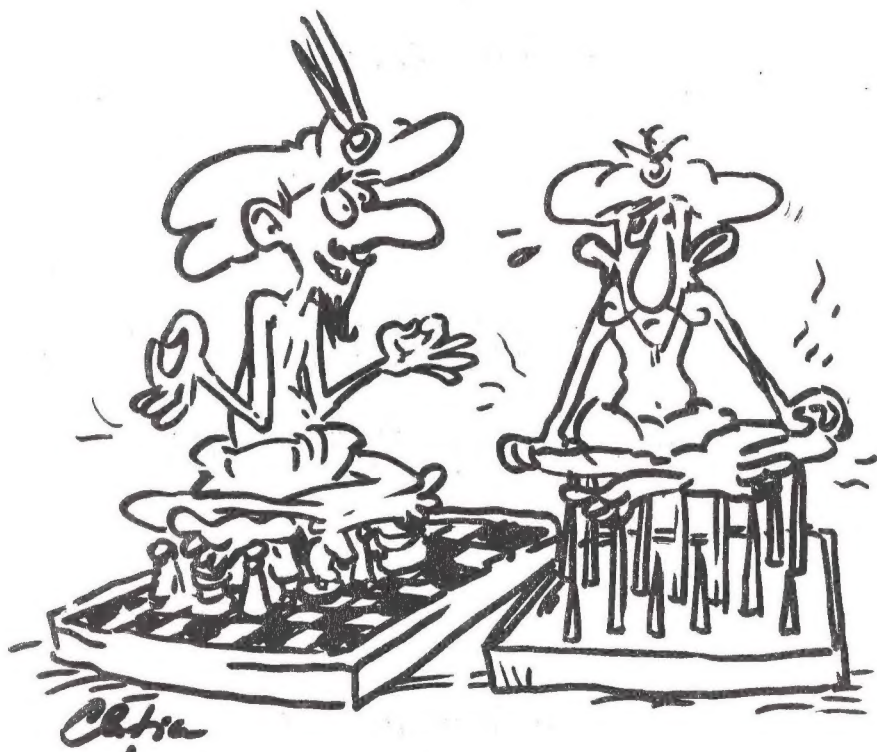
**RADU CLEȚIU**

# LEGENDELE JOCULUI DE ȘAH

*carte de povești  
și colorat*

**TIMIȘOARA 2005**

Toate drepturile rezervate autorilor.  
Reproducerea integrală sau parțială a acestei cărți este posibilă numai cu acordul autorilor.  
Timișoara 2005, Ligia Jicman și Radu Clețiu  
Tehnoredactare computerizată: Adrian Bach



Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României  
JICMAN, LIGIA și CLEȚIU, RADU  
Legendele Jocului de Șah: Carte de povești și colorat  
Timișoara 2005  
Tipar executat la H&R TRANSPRECISE S.R.L. TIMIȘOARA  
Telefon: 0256/463291  
ISBN 973-7996-13-5

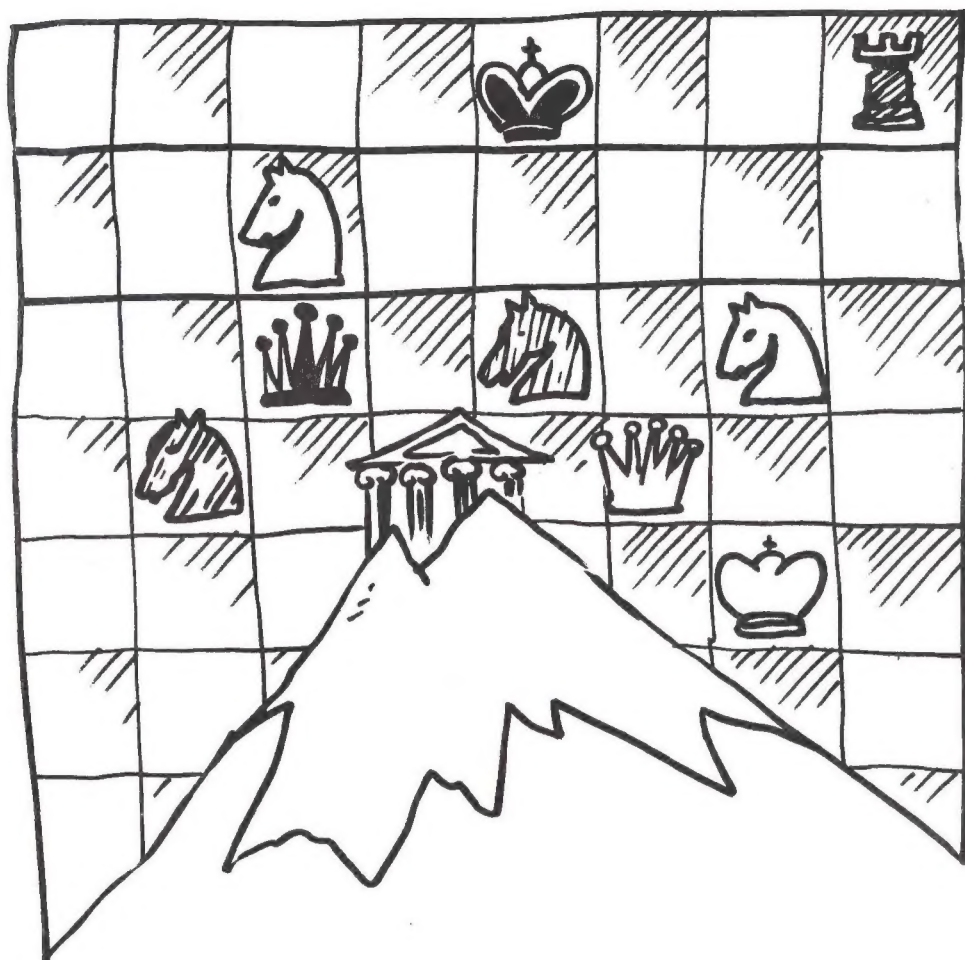


## CAISSA, MUZA ȘAHIȘTILOR

**D**in poemul “Caissa or The Game of Chess”, scris în anul 1793 în limba engleză de către William Jones, aflăm că zeii și zeițele jucau șah pe muntele Olimp, lăcașul zeilor !

Astfel, se povestește că, în timp ce nimfele Dalia și Sirena jucau șah pe Olimp, a venit să asiste la partidă și frumoasa driadă Caissa, nimfa pădurilor. Marte, zeul războiului, care se număra printre spectatori, s-a îndrăgostit fulgerător de Caissa și a încercat să o cucerească. Din fericire, a fost respins...





Atunci Marte a folosit o altă soluție pentru a ajunge la inima minunatei nimfe: i-a propus să o învețe jocul de șah. Se pare că superbele piese din pietre nestemate cu care se juca șah pe Olimp, precum și tabla pe care se desfășurau ostilitățile, alcătuită din pătrățele aurii și argintii, i-au plăcut atât de mult Caissei, încât l-a îndrăgit imediat pe Marte.

De atunci, **Caissa** a devenit inspiratoarea șahiștilor și *muza jocului de șah* !



## JOCUL DE ȘAH ȘI BOBUL DE GRÂU

Una dintre cele mai cunoscute legende despre jocul de șah, scrisă în limba persană și care datează din perioada Sasanizilor, ne relatează că un înțelept din India a vrut să-i dea o lecție prințului său, care era foarte orgolios. Înțeleptul i-a făcut cadou prințului un joc nou, care prezenta personaje de la curtea regală, așezate pe o tablă cu 64 de pătrate, albe și negre.



După ce a învățat regulile, prințul a fost atât de încântat de noul joc încât a vrut să-l răsplătească pe înțelept. Acesta a răspuns:

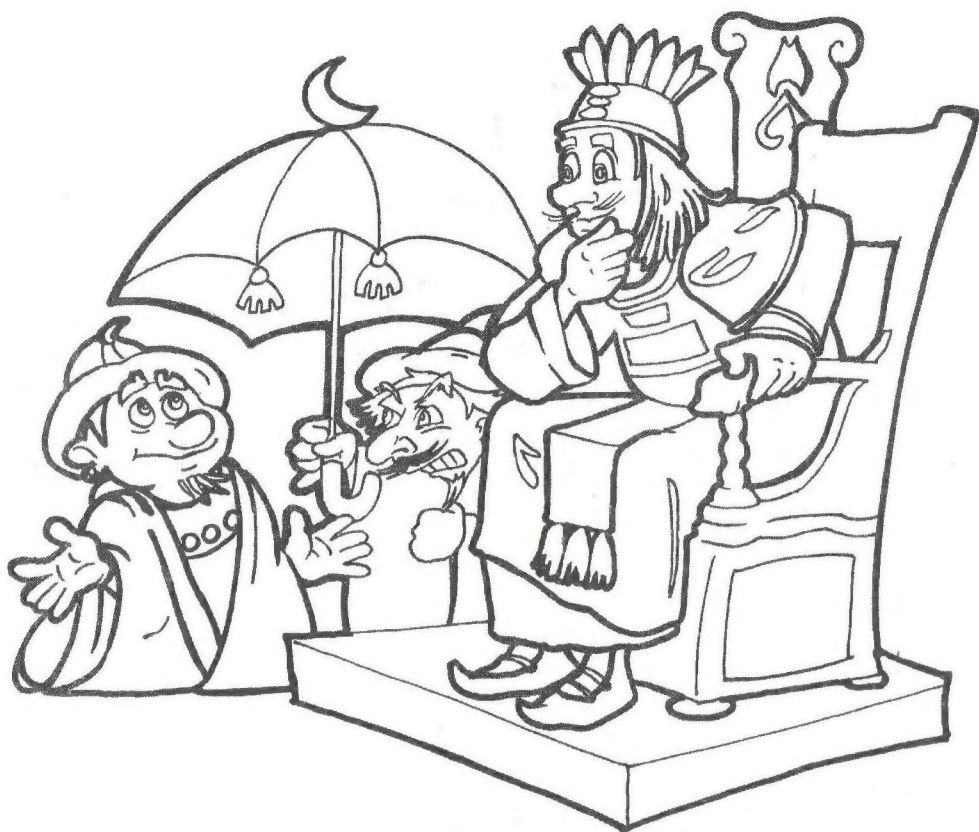
*”Mă mulțumesc, ca răsplată, cu grâul care se adună punând un bob pe primul pătrat al tablei, două pe al doilea pătrat, patru pe al treilea, opt pe al patrulea și așa mai departe, dublând mereu numărul boabelor din pătrat în pătrat, până la ultimul...”*



Orbit de frumusețea pieselor și a tablei și dornic de o nouă jucărie, nefăcând nici o socoteală, prințul cel îngânfat a acceptat. În câteva zile, rezervele de grâu ale Indiei s-au epuizat, fără să fie acoperite nici jumătate din pătrățelele tablei de șah !

Oare câte boabe sunt necesare pentru a acoperi toate cele 64 de pătrate ale tablei de șah ? (Răspunsul este : 18 446 774 073 709 551 615 boabe de grâu. Verificați, dacă nu credeți !).





## POVESTEA CATÂRGIULUI ȘI A NEGUȚĂTORULUI

În cronicile califilor abasizi se povestește că, la Bagdad, într-o zi foarte călduroasă, pe când înțeleptul calif Harun al Rașid judeca diverse pricini, s-au prezentat cu o plângere catârgiul Geaffal și neguțătorul Ibrahim.

Catârgiul Geaffal povesti că i-a închiriat neguțătorului Ibrahim un catâr pentru a transporta marfă. Imediat după ce a plecat neguțătorul, catârgiul a și pornit în urmărirea lui și a văzut că, după ce și-a terminat treaba, Ibrahim s-a așezat la



umbra catârului să se odihnească, fiind o zi foarte călduroasă.

*“Dar pentru cei doi dinari eu am închiriat numai catârul și pentru că a folosit umbra lui mai vreau un dinar chirie!”* spuse Geaffal.

După câteva clipe de gândire, califul cel înțelept zise:

*“Ai dreptate, dar să auzim ce are de spus și neguțătorul”.*

Ibrahim recunoscă că a închiriat catârul pentru a transporta marfă, dar pe drum a observat că umbra acestuia se ține după el și a crezut că intră în preț ... altfel catârgiul trebuia să-i dea numai catârul iar umbra să și-o țină pentru el !



Din nou, califul cel înțelept, după ce se gândi mai mult timp, zise: *“Ai și tu dreptate !”*

*“Nu se poate să aibă amândoi dreptate !”* șopti la urechea califului Marele Vizir, sfetnicul cel înțelept.

Califul căzu iarăși pe gânduri și spuse : *“Și tu ai dreptate !”*

Și pentru că înțeleptul calif nu putea hotărî cine are dreptate, Marele Vizir îi propuse să-i pună pe cei doi să joace o partidă de șah, iar celui care va câștiga să i se dea dreptate. Și astfel, timp de o mie de nopți, neguțătorul și catârgiul jucară tot atâtea partide, fără să poată învinge vreunul, urmăriți cu mare interes și băgare de seamă de calif și vizir.



În zorii celei de-a 1001 nopți, Marele Vizir îi spuse supărat califului :

*“Mărite stăpân, neguțătorul și catârgiul își râd de noi ! Trebuie să-i pedepsiți”.*

De această dată califul nu a fost de acord cu Marele Vizir și a poruncit să i se aducă două pungi pline cu galbeni, cu care a răsplătit pe cei doi pentru nopțile foarte frumoase petrecute lângă tabla cu 64 de pătrățele și le-a poruncit neguțătorului și catârgiului să meargă prin toată împărăția să răspândească acest frumos joc.





## POVESTEA PRINȚESEI DILARAM

**P**ovestea frumoasei Dilaram, "Liniștea inimii", (atribuită greșit lui As Suli așa cum afirmă G. Walker), găsită spre sfârșitul secolului al X-lea într-un codice arab atribuit poetului persan Abul Kasim-Firdusi, ne spune că un puternic și bogat prinț persan, Murwadi, decide să înfrunte pe cel mai bun jucător de șah din Persia.





În acel moment, Dilaram, care asista la confruntare și cunoștea bine jocul de șah, îi șoptește iubitului stăpân la ureche:  
*"O, iubitul meu, sacrifică turnurile, nu pe mine!"*

Acesta îi urmează sfatul și îi dă șah și mat adversarului! Astfel, prințul Murwadi a reușit să-și salveze iubita precum și întreaga avere.



## PARTIDA DE ȘAH

**I**storia cu șahistul care “joacă” șah cu Dumnezeu, l-a inspirat și pe cunoscutul scriitor ungar Jokai Mor! Astfel, în povestirea “Șah”, Jokai Mor îl prezintă pe bogatul și respectabilul negustor, Don Hurtado, călătorind destul de des prin localitățile Spaniei. Odată, lângă orașul Guadalquivir a întâlnit un arab așezat pe jos în mijlocul drumului, în fața unei table de șah, mutând singur, când piesele albe, când pe cele negre.





Călătorul s-a oprit mirat și, fiind foarte curios din fire, l-a întrebat:

*“Ce faci aici, în mijlocul drumului?”*

Necăjit, șahistul i-a răspuns că joacă o partidă de șah cu Alah, că nu a fost destul de atent la joc și este pe punctul de a pierde această confruntare și, odată cu ea, și suma de 50 de monezi de aur cât fusese stabilită miza! De aceea șahistul îl roagă pe el, călătorul adus de destin, să ia banii în numele lui Dumnezeu și să-i împartă oamenilor săraci.



Foarte uimit de întâmplare, Don Hurtado a acceptat și a luat monezile de aur.

După câteva zile, pe când se întorcea spre Cordoba, negustorul cel bogat l-a întâlnit din nou pe Abu Rislan, jucătorul singuratic despre care s-a amintit deja. Acesta era foarte bucuros fiindcă juca din nou, la fel ca la prima întâlnire, o partidă de șah cu ... Alah! Dar acum, era pe punctul de a câștiga partida, iar miza ajunsese la ... 500 de monezi de aur !

Vă puteți imagina cum s-a încheiat povestirea ?



## DE-A V-AȚI ASCUNSELEA

Se povestește că, demult, în Franța, trăiau doi regi care erau vecini: unul era îmbrăcat în alb și locuia într-un castel alb, iar celălalt era îmbrăcat în negru și locuia într-un castel negru.

“*Bună dimineța !*”, salutau turnurile castelului alb pe vecinele din castelul negru.

“*Bună să vă fie inima !*”, răspundeau acestea.



Într-o zi, pe cînd plictisitul rege alb se plimba prin vastele grădini ale castelului său, întîlni o tînără îmbrăcată în alb de care se îndrăgosti și pe care o duse la palat pentru a-i deveni regină. Nici regele negru nu se lăsă mai prejos și iată că și în palatul său apăru o grațioasă regină neagră. Dar, deși aveau cu cine să se joace, cei doi regi au început din nou să se plictisească.





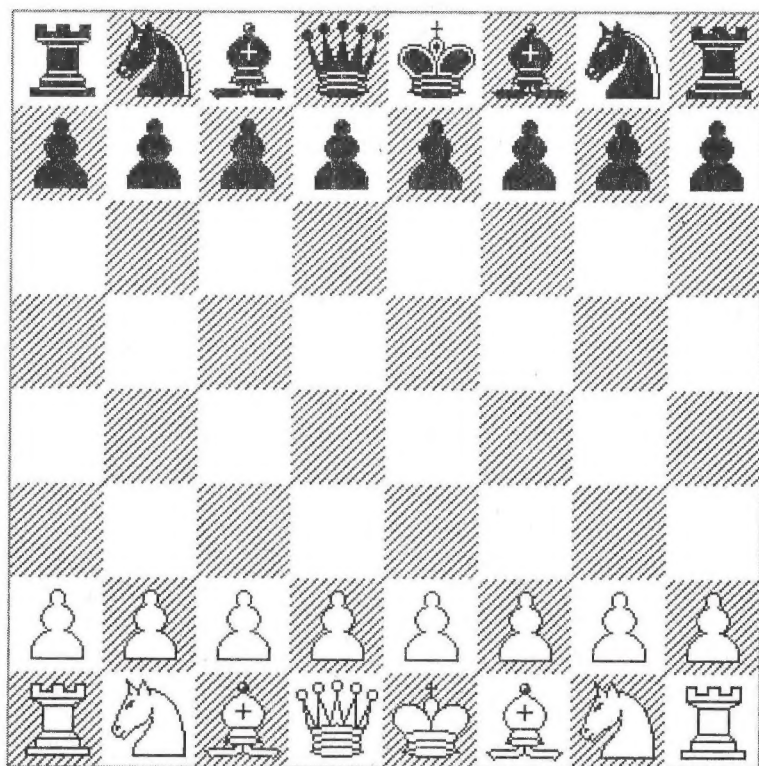
Pe când cutreiera o pădure, regele negru întâlnește un superb armăsar negru pe care-l duse la palat. Când l-a văzut, regina și-a dorit și ea un cal și dorința i-a fost îndeplinită. Dar nici regele și nici regina din castelul alb nu s-au lăsat mai prejos și ... au apărut doi cai albi în castelul alb !

Într-o zi a poposit la castelul alb un omuleț foarte ciudat pe care curtenii îl strigau "nebulă" și, fiindcă îi distra foarte mult cu giumbușlucurile sale, l-au pus lângă rege. Dar și regina a vrut un nebun și ... l-a primit. Și vecinii din castelul negru au adus doi



nebuni negri pentru a nu se plictisi ...

Într-o dimineață când regele alb s-a trezit nu a mai vrut să se îmbrace singur, astfel că a angajat un slujitor care să-l ajute și pe care l-a “botezat” pion. Ceilalți locuitori ai castelului au amenințat că dărâmă zidurile dacă nu vor avea și ei câte un slujitor și așa au apărut încă șapte modești slujitori ... în total ... opt pioni. Ce credeți că au făcut regele și regina din castelul negru când au aflat? Evident, și-au angajat opt ... pioni negri !



Noroc cu pionii! Unul dintre ei a propus:

*“Haideți să ne jucăm **de-a v-ați ascunselea** !”*

Regula jocului este foarte simplă: locuitorii castelului alb trebuie să-l caute pe regele din castelul negru în timp ce locuitorii castelului negru vor încerca să-l găsească pe regele castelului alb. Când va fi văzut, regele va fi în șah și dacă nu se va putea ascunde sau nu va putea captura pe cel care l-a văzut, regele respectiv va fi șah-mat și va pierde jocul...

## BIBLIOGRAFIE

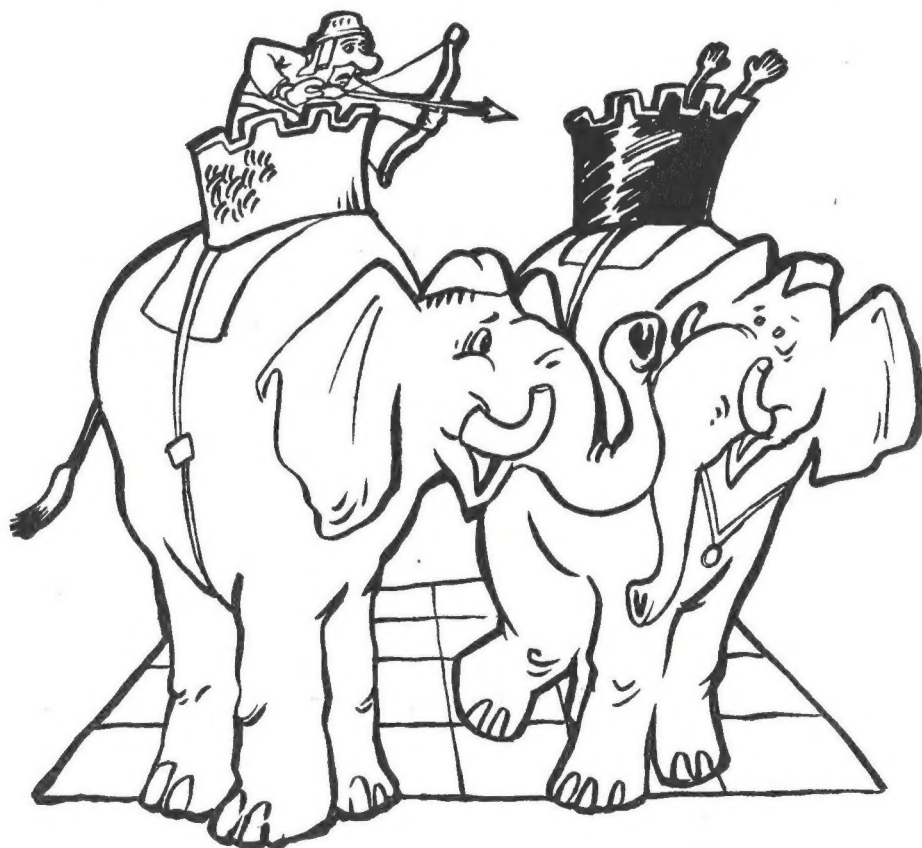
1. H. J. Murray - "A History of Chess" 1913
2. "Literatura și jocurile minții - Planeta șah", Almanah 1985 și 1986, editat de Uniunea Scriitorilor
3. Colecția revistei de șah "TJMȘAH" din anii 1995-2001
4. Colecția Revistei Române de Șah anii 1970 și 1979-1980





## CUPRINS

1. CAISSA, MUZA ȘAHIȘTILOR.....	PAĞ. 5
2. JOCUL DE ȘAH ȘI BOBUL DE GRÂU.....	PAĞ. 7
3. POVEȘTEA CATÂRGIULUI ȘI A NEGUȚĂTORULUI .....	PAĞ. 10
4. POVEȘTEA PRINȚESEI DILARAM.....	PAĞ. 14
5. PARTIDA DE ȘAH .....	PAĞ. 17
6. DE-A V-AȚI ASCUNSELEA .....	PAĞ. 22
7. BIBLIOGRAFIE .....	PAĞ. 25
8. CUPRINS.....	PAĞ. 26



TIMIȘDARA 2005



ISBN 973-7996-13-5